
Los 58 mejores juegos del E3
SUPLEMENTO ESPECIAL
PS3
PSP
PS2
★ RESISTANCE 2
★ RESIDENT EVIL 5
★ KILLZONE 2
★ FINAL FANTASY XIII
★ MIRROR'S EDGE
★ GOD OF WAR III
★ DEAD SPACE
★ STREET FIGHTER IV
★ MOTO GP 08
★ BAYONETTA
★ BIOSHOCK...
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #92
PlayStation®
Revista Oficial - España

PlayStation®

Revista Oficial - España

ESPECIAL E3 2008

SUMARIO

04 Sony C.E.
12 Electronic Arts
15 2K Games
16 Capcom
20 Activision
22 Sega
24 THQ
26 Square Enix
28 Midway
30 UbiSoft
33 Atari
34 Codemasters



¡A jugar! Este E3 ha sido mucho más privado. Pero el showroom, aunque más pequeño, estaba animadísimo.

FUTURO PROMETEDOR

Un año más, el E3 llegó, y como vino, se fue. Y aunque ha sido algo más escueto y menos ruidoso que en años anteriores, nosotros no vamos a quejarnos. Principalmente porque juegos buenos, verlos, los hemos visto. Algunos para ya mismo (Resistance 2, Bioshock, Rock Band 2, Guitar Hero World Tour), otros para el año que viene (Resident Evil 5, Killzone 2...), y otros para quién sabe cuándo (God Of War 3, Final Fantasy XIII). De todos damos buena cuenta en este suplemento, y ya de paso nos lamentamos de no haber podido jugar un poquito más a tanto título jugoso (desarrolladores, menos tacañería en futuras ocasiones), y de no poder contar más de MAG, ese shooter bélico apenas mostrado que permitirá partidas gargantuescas de 256 jugadores. Y es que el futuro promete mucho más.

PlayStation® Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte KOLDO GUINEA | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle) DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO, DAVID NAVARRO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado RAUL BARRANTES, IGNACIO SELGAS, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ

C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA



SONY C.E. El gigante japonés quiere demostrar que 2008 es el año de PlayStation 3. Y nosotros no se lo vamos a discutir después de ver algunos de sus próximos juegos.

Contaremos con nuevas armas y también con tres compañeros siguiendo un sistema de squad-combat

Resistance 2



DE TITANES Y HOMBRES

Si algo hemos echado en falta en este **E3**, es no poder haber jugado, de una vez por todas, a ***Resistance 2***. En tres ocasiones vimos (pero no catamos) una demo del juego: durante la conferencia de **Sony**, en una presentación y en un cara a cara con uno de los desarrolladores de **Insomniac**... Eso sí, con cada nueva revisitación de un nivel en el que Hale se enfrenta a un gigantesco bichejo de varios cientos de metros de altura, el Leviatán, empeñado en arrasar Chicago, obtuvimos un poquito más de información y pudimos apreciar el salto cualitativo entre el primer *Resistance* y éste. Para empezar, la secuencia que abre el juego (y que también nos mostraron) incluye justo el final de la que cerraba el anterior, y ahí ya pueden verse avances (y la excelente captura de movimientos usada). El nivel del Leviatán no hace sino constatar que han llegado un poco más allá, con un enemigo gigantesco y detalladísimo en pantalla que debe consumir grandes recursos. Y, además, vimos alguna sección más avanzada, donde también comprobamos que ***Resistance 2*** es capaz de mover mucho más, y mucho más grande. Para jugar, habrá que esperar.

La lucha se traslada a América, y Hale sigue a la gresca con los Quimera. Nosotros, encantadísimos.



MANOS INQUIETAS. «Queremos que a la gente se le queden grabadas algunas secuencias», decía Ted Price, presidente de Insomniac. A juzgar por las dimensiones de algunos escenarios y enemigos, la espera por poner las manos sobre Resistance 2 merecerá la pena.









Al equipo se le escapó en la presentación que Hale sí estará afectado por algún tipo de mutación.


Killzone 2 resulta cada vez más apetecible, tanto gráficamente como por su acción dura y pesada.







Killzone 2



Guerrilla Games aspira a crear una enorme comunidad en torno al multijugador de Killzone 2

DELIRIO MULTIJUGADOR

Nuestra ración de ***Killzone 2*** en el **E3** se dividió en dos platos: por un lado, pusimos nuestras zarpas sobre la campaña para un jugador. La demo era la misma que ya pudimos jugar en el pasado **PlayStation Day**, pero un poco más larga. Pocas novedades, pero buenas sensaciones, las mismas o mejores. Por otro lado, asistimos a un primer vistazo del prometedor modo multijugador que los chicos de **Guerrilla** están urdiendo. ***Killzone 2*** soportará partidas de hasta 32 jugadores, y un sistema de clases y progresión de rangos. Las clases serán 6 (ingeniero, médico, táctico, asalto, etc.), y cada una tendrá dos habilidades especiales que se podrán desbloquear al ir subiendo de rango. En niveles superiores, además, se podrán combinar dos clases para crear una nueva personalizada. Existe también un sistema de «misiones dinámicas» que irá proponiendo diferentes objetivos (de entre los cinco tipos de juego disponibles) a lo largo de la partida. Además, la posibilidad de crear escuadrones (de hasta cuatro jugadores) sobre la marcha (para poder seguir en pantalla su estado) recalca la importancia que tendrá el juego en equipo. Reforzada por el sistema de clanes de hasta 64 jugadores, con soporte especial en **Killzone.com**, donde habrá, además, todas las tablas de clasificación imaginables.





Los jugadores que obtengan todas las clases, medallas y trofeos aún tendrán «rangos de honor» que ganar, siendo los mejores en las tablas.





Kilzone.com será la web donde hacer el seguimiento de todo lo que ocurra en el multijugador de Killzone 2.



Los clanes podrán enfentarse apostando su valor, una puntuación que determinará su posición en el ranking





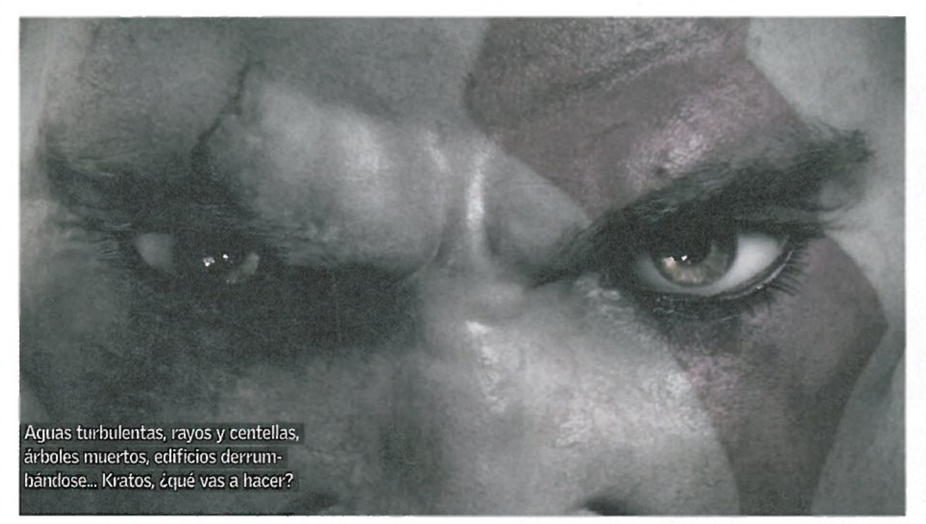
God Of War 3





APERITIVO DIVINO

Si algo arrancó aplausos enloquecidos y aclamaciones en la conferencia de **Sony** en el **Shrine Auditorium** de **Los Angeles**, sin duda fue ***God Of War 3***. Aunque no fue una sorpresa, el público allí reunido agradeció el anuncio y el *teaser* reproducido. Nada más se vió, y poco más se sabe del juego, aparte de la sentencia con la que *Kratos*, malencarado y con gesto de cargar a sus espaldas el cabreo de media humanidad, cerraba el *trailer*: «solo habrá caos». Lo cual no dice mucho, pero sí parece avisarnos que la tercera entrega será un sindiós de acción brutal, y el broche a una epopeya mitológica que bien, bien, no puede acabar.



Aguas turbulentas, rayos y centellas, árboles muertos, edificios derrumbándose... Kratos, ¿qué vas a hacer?









Socom: US Navy Seals Confrontation





VIENTO EN POPA A TODA VELA

La primera entrega de la venerada serie *Socom* para **PS3** progresa adecuadamente. Por lo que pudimos ver en el **E3**, no se está haciendo ningún cambio vital que no supiéramos ya: la posibilidad de cambiar el ángulo de la cámara de un hombro a otro, el espectacular uso del **Sixaxis** para mover el cuerpo del personaje en situaciones de cobertura, balas que penetran ciertas superficies, la posibilidad de esprintar... Sí hemos comprobado, no obstante, que este *shooter* en tercera persona centrado exclusivamente en el juego multijugador *On-line* está siendo pulido: algunas cuestiones gráficas se están depurando, mejorando los rendimientos y acabando de darle el aspecto final que merece.







inFamous







SORPRESA EN EL E3

Poco sabíamos de este juego cuando se anunció en la conferencia de **Sony**. Ya algo más intrigados asistimos a la presentación a cargo de sus desarrolladores, **Sucker Punch**, y pese a no haber podido jugarlo de primera mano, las sensaciones son estupendas: *Empire City* ha sufrido un misterioso ataque que ha devastado seis manzanas con un único superviviente, *Cole*, quien pronto empieza a desarrollar superpoderes eléctricos en una ciudad arrasada y puesta en cuarentena. El juego será de tipo *sandbox*, con el claro tono descreído del cómic superheroico y bélico reciente (la serie *DMZ* es un referente), mucho componente acrobático y un entorno vivo.





La ausencia de un segundo stick en PSP es precisamente la razón por la que Retribution se decanta por la vista en tercera persona.

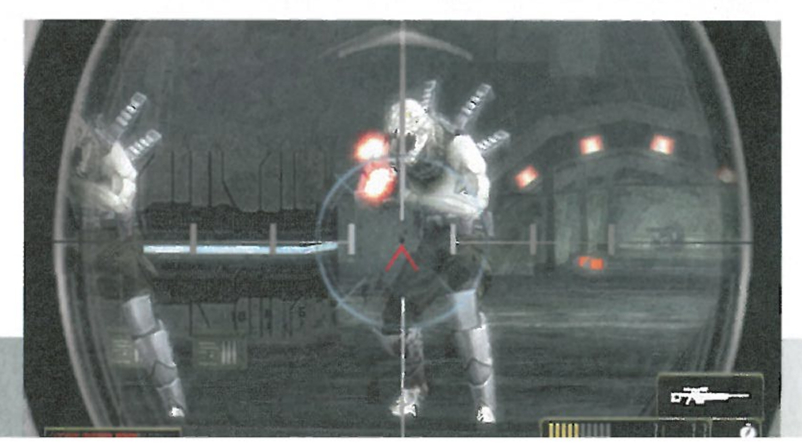
Resistance
Retribution





¿SHOOTER SIN STICKS?

Ése es, básicamente, el reto al que se enfrenta ***Resistance Retribution***, el *spin-off* del principal FPS de **PS3** y, por extensión, cualquier juego del género que se aventure en **PSP.** La solución en este caso es relativamente sencilla: el stick de la portátil de **Sony** acapara el movimiento en dos ejes (hacia delante y hacia los lados) y los botones hacen las veces de cruceta para controlar la dirección. Además, ***Retribution*** incorpora un sistema de apuntado con ayudas, de manera que todo lo que caiga dentro de una ventana visible será seguido automáticamente por la mirilla, pudiendo cambiar rápidamente de objetivo. Aquí también cada arma tiene un disparo alternativo. La historia, por su parte, gira en torno a un británico enviado a Francia para sabotear los procesos de mutación de los Quimera.



LocoRoco 2



SECUELA, POR FIN

En el transcurso de la conferencia de **Sony** en el celebérrimo **Shrine Auditorium** se desvelaron algunas de las esperadas novedades para **PSP**. Pese a la sorpresa y excitación que suscitó el comentado aquí al lado *Resistance: Retribution*, ***LocoRoco 2*** arrancó muchos aplausos en el auditorio en cuanto se vieron unas pocas imágenes, y la verdad es que nos dejó con la miel en los labios, deseando poder probarlo durante el **E3**... algo que lamentablemente no ocurrió. La novedad principal que presentará ***LocoRoco 2*** es que el aspecto musical será primordial: las hordas Moya han vuelto, y esta vez han aprendido a cantar una tonadilla apocalíptica que acaba con toda la vida en el planeta de los LocoRoco. Así que estos deberán hacerles frente coleccionando instrumentos y generando melodías con las que contraatacar.









Patapon 2



MARCHANDO QUE ES GERUNDIO

Otro título confirmado en el **E3** fue ***Patapon 2***, la secuela de otro de los juegos de **PSP** más jugosos y atractivos estéticamente de los últimos tiempos. Poco se sabe de las novedades, a excepción de que incluirá un modo multijugador para hasta cuatro jugadores. Éste tendrá que ver con unos huevos gigantes que los jugadores deberán llevar intactos a través de un campo de batalla y hasta un altar, donde realizar una maniobra sincronizada para romper el huevo y recibir una recompensa.

...Y ADEMÁS



NBA 09 THE INSIDE

Los aficionados a los deportes, y más concretamente al baloncesto espectacular de la NBA, tendrán también su ración portátil de básquet. ***NBA 09 The Inside*** incorporará un nuevo modo Franquicia que permitirá controlar cada aspecto de tu equipo favorito de la competición americana. Y, dicen, un puñado de mini-juegos.

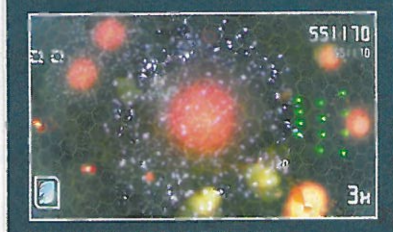




NBA 09 THE INSIDE

Y también podrás disfrutar del básquet en **PS3**. Tiene algunas diferencias con respecto al juego portátil, entre las que destaca el modo *The Life*, en el que llevarás la vida de un jugador, interaccionando con entrenadores y rivales, mejorando tus atributos y siguiendo su historia.





SUPER STARDUST PORTABLE

Otro juego que **Sony** se atreve a llevar a **PSP** aún con el peligro de la adaptación de un sistema de dos sticks a la portátil. La solución, similar a la de *Resistance Retribution*. El resultado: aún es pronto, pero parece que la adaptación es buena.





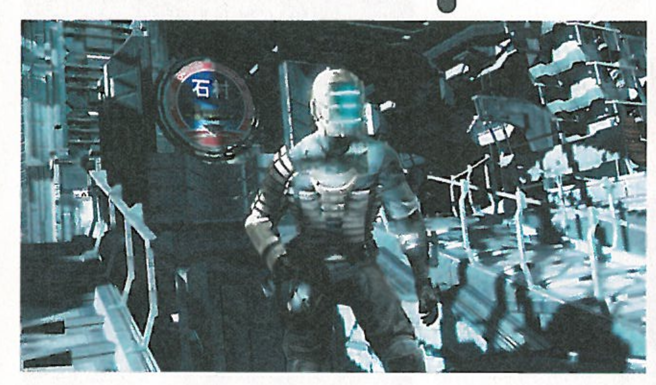
ELECTRONIC ARTS Presentó dos títulos muy esperados para el próximo Otoño que, apostamos, van a sentar un nuevo estándar de calidad en esta generación de consolas.



Las luces en nuestra espalda indican la vida restante. La luz semicircular, nuestro ataque especial: un rayo ralentizador muy efectivo.

Dead Space







CARA A CARA CON EL TERROR

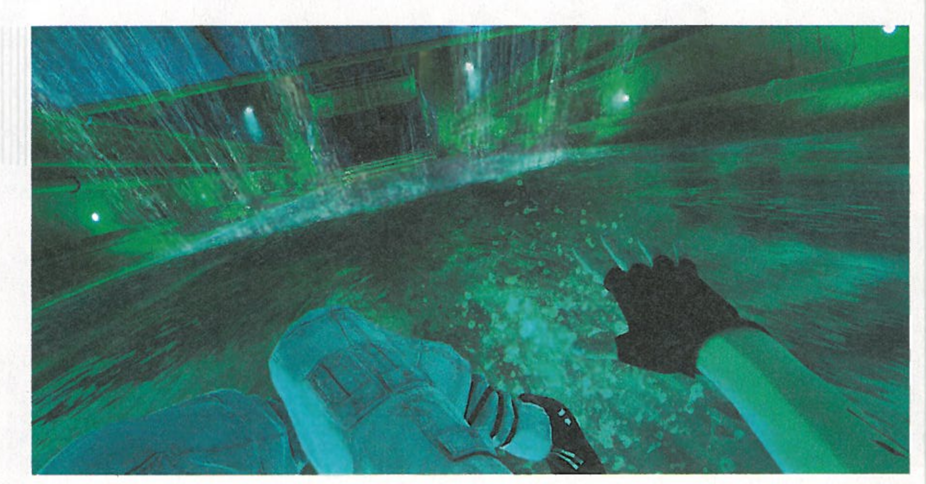
En un abarrotado *stand*, en la periferia del *booth* de **EA**, una enorme pantalla y un sonido atronador ofrecían a los visitantes la oportunidad de experimentar uno de los títulos más esperados para la temporada entrante. ***Dead Space*** fusiona *Sci-Fi* y terror espacial en estado puro a bordo de una nave espacial, la *USG Ishimura*, a través de una mecánica que prescinde de modos multijugador para centrarse en una aterradora experiencia *single player*. Con el mando en la mano, podemos dar fe del excepcional acabado técnico, tanto en sonido como en texturas e iluminación, dando como resultado una angustiosa ambientación en la que el silencio será tan aconjogante como los enemigos. Lo más revolucionario será, en palabras de sus creadores, el «desmembramiento táctico»: combinaremos cuidadosamente el variado arsenal (herramientas de ingeniero, en realidad) para atacar a los *necromorphs* en sus puntos débiles.



SOPLETE. Usándolo como lanzallamas, esta arma fue una de nuestras favoritas.

Mirror's Edge





PRIMERA PERSONA EN ESTADO PURO

Sin duda uno de los títulos sobre los que más ganas teníamos de poner las manos encima. Esta distopía futurista combina acción y plataformas con una visión en primera persona y una sensación física absolutamente inmersivas. Apenas pudimos disfrutar de unos minutos manejando a *Faith*, la protagonista, dada la muchedumbre que se agolpaba en el *stand*. Nos llamó la atención la sencillez de los controles (y la ausencia de un botón para correr) aunque no era fácil lograr que *Faith* se moviera con la fluidez de una experta practicante del *parkour*: llevar el ritmo en nuestros saltos y peripecias será crucial. La sensación de inmersión en el juego es tal que los desarrolladores han incorporado un punto azul, en el medio de la pantalla, como punto focal de referencia, que evita el mareo del jugador.





Nos revelaron que el juego contará con un modo multijugador, sobre el cual los desarrolladores presentes en el E3 no soltaron prenda...





Rock Band 2

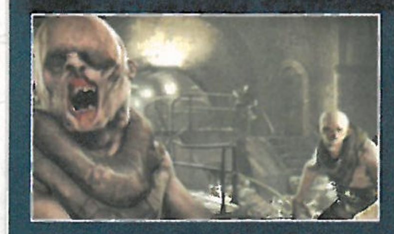


LA GUERRA DE LAS BANDAS

Con la próxima llegada de *Guitar Hero World Tour*, la arena de los juegos musicales está cada vez más disputada. *Rock Band* fue el primero en ofrecer modo *On-line* y en incorporar nuevos instrumentos además de la guitarra (en concreto, su espectacular batería). Ahora, parece que las dos sagas pujan en el terreno de la adquisición de derechos musicales: ***Rock Band 2*** presentará en primicia el último trabajo de ***Guns N' Roses***, y tiene en exclusiva, entre sus 100 canciones, temas de **AC/DC** y **Bob Dylan**. Retrocompatibilidad con el primer *Rock Band* y completa personalización de personajes, modo de entrenamiento para el batería y numerosísimos modos *On-line*.



... Y ADEMÁS



RAGE

El mismísimo **John Carmack** se plantó en el escenario del acto de **EA** para presentar por sorpresa su alianza con **Electronic Arts** con esta especie de *western* post-apocalíptico que combinará acción en primera persona y conducción, y que sentará un nuevo estándar tecnológico.



GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN
2009

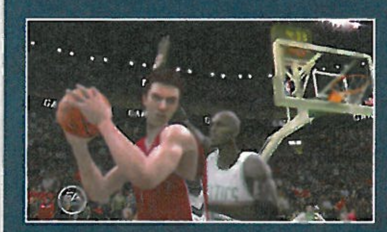


LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Revive 16 batallas del universo de Tolkien, encarnando a los buenos... y a los malos (incluyendo el Balrog). Aplasta al portador del anillo o destruye a Sauron, en colosales batallas On-line para 16 jugadores (cuatro en modo cooperativo) de la mano de **Pandemic Studios**.



GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN
OTOÑO



NBA LIVE 09

Peter Moore presentó la gama deportiva **EA Sports All Play**, juegos accesibles para los jugadores casuales. Entre ellos destaca este ***NBA Live 09***, que incorpora el *Dynamic DNA*, actualización diaria de las características de los jugadores en función de su rendimiento en la NBA.

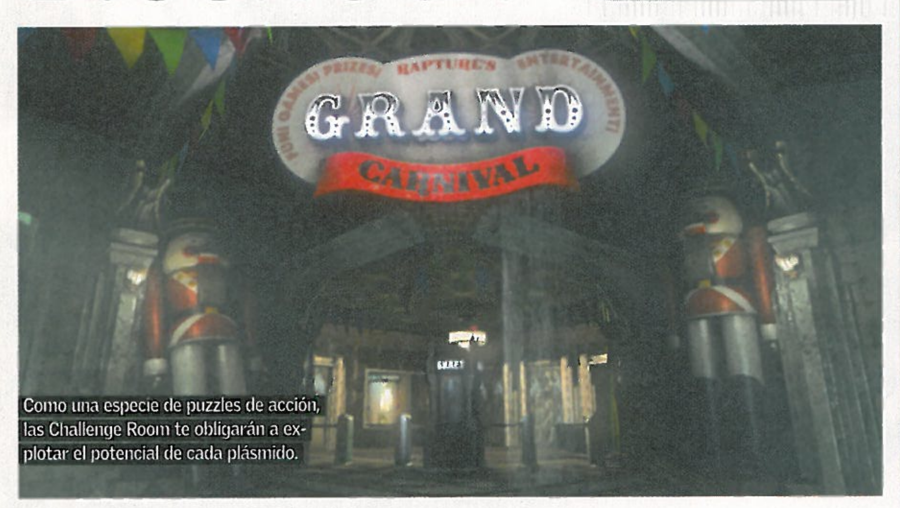


GÉNERO: DEPORTES
A LA VENTA EN
OCTUBRE

2KGAMES Nuevas y agradables noticias sobre Bioshock nos trajo el E3. Pero no es el único gran juego que tiene 2K en preparación...

Bioshock





Como una especie de puzzles de acción, las Challenge Room te obligarán a explotar el potencial de cada plásmido.



EL RETO DE PS3

Bioshock **sigue creciendo a buen ritmo y con un aspecto excelente desde la última vez que lo vimos en las oficinas de 2K Marin. Pero el E3 nos ha desvelado una novedad de la versión para PS3 de este aclamadísimo FPS: existirá un modo de juego llamado *Challenge Rooms*, en el que el jugador se encontrará con una serie de retos en escenarios cerrados, ajenos a la narrativa pero inmersos en el mundo de *Rapture*, donde poner a prueba su inventiva y sus dotes con plásmidos y armas.**



...Y ADEMÁS





BORDERLANDS

Ambientación post-apocalíptica, un planeta extraterrestre, buggies, juego cooperativo, toques RPG y más de 650.000 armas. Luce tan bien como suena.







NBA 2K9 Y NHL 2K9

Poco pudo verse de las nuevas entregas de las franquicias deportivas. Del primero, buen aspecto, poca novedad. Del segundo, simplificación y trabajo por hacer.



CAPCOM De la mano de un afable guía, hicimos un tour por los juegos más importantes que la compañía tiene en cartera para final de año y principios de 2009.

Resident Evil 5

El trabajo en equipo será vital en RE5: con un botón pedirás ayuda de tu compañera... ¡y ellla hará lo mismo!









ZOMBIS CALENTITOS

Bueno, por fin pudimos ponerle las zarpas encima a ***Resident Evil 5***. Y por todo lo alto además: sentaditos en un sillón y con altavoces incorporados que nos hicieron salivar de puritita envidia. La demo fue cortita, un nivel con mucha acción y poca exploración, pero plagada de zombis africanos y ese misterioso tiparraco con saco por máscara y hacha de chatarrero psicópata. Lo más interesante fue comprobar que ***RE5*** sigue la misma línea de la entrega anterior, tanto en estética como en control, ángulos de cámara, etc. La acción es intensa y brutal, con muchas dosis de combate cerrado. Pero la novedad más atractiva es el peso del juego cooperativo: un segundo personaje (jugable por la *IA* si uno es un solitario) estará presente para apoyar el combate, realizar ataques conjuntos, compartir munición o superar *puzzles* de exploración. Además, podremos cambiar rápidamente de arma en tiempo real.



» **HELP!** El único puzzle de cooperación que vimos consistía en usar a nuestra compañera para un gran salto entre dos edificios.

Ésta es la guapa y aguerrida compañera de Chris Redfield, con quien podrás intercambiar objetos.

Espectacular en lo visual, intenso y exigente en el combate, y con novedades en cuanto a juego cooperativo



Street Fighter IV





AROMA AÑEJO, GUANTAZOS MODERNOS

Durante nuestro *tour* tuvimos la oportunidad, como no podía ser menos (cabezas hubieran rodado de lo contrario) de sentarnos en una *coin-op* a probar ***Streef Fighter IV***. O, para ser más exactos, a recibir estopa de uno de los desarrolladores del juego. A pesar de mi ego herido y humillado, lo cierto es que ***SFIV*** resulta profundamente adictivo. Para el jugador veterano, el recuerdo de ***SFII*** es evidente pero a la vez agradecido: la estética, los personajes, todo remite a aquel mítico juego. Pero todos los demás aspectos transpiran actualidad: el diseño de escenarios, la fluidez de combate, las animaciones. ¡Qué ganas!


Muy poco tiempo tuvimos para pillarle el tranquillo a los nuevos personajes... pero prometen mucho.








Ante un jugador experto, SFIV me lanzó a la cara que hay mucha técnica implicada en dominar el juego. ¡Eh, hacía 20 años que no jugaba!


Habrá tres tipos de competición, y, por supuesto, las tres cilindradas clásicas: 125cc, 250cc y GP.





MotoGP 08

PASIÓN POR LAS DOS RUEDAS



Los aficionados al motociclismo que se sintieran algo intimidados por pasadas entregas de **MotoGP**, tendrán con ***MotoGP 08*** una nueva oportunidad de disfrutar de la competición sobre dos ruedas desde una perspectiva más *casual*. Y es que la nueva entrega de la serie incorpora un modo *Arcade* mucho más permisivo con el jugador menos *hardcore*, limitando en gran medida el control sobre la moto a las funciones más básicas. No obstante, ***MotoGP 08*** presentará también modos Intermedio y Simulación, donde toda la dificultad de manejar un «trastaco» de competición se verá reflejado en el juego, además de aumentar notablemente el realismo y dificultad de la *IA*. De momento, **Capcom** ha mostrado solo el modo *Arcade*, y asegura que queda mucho trabajo por hacer.



... Y ADEMÁS



DARK VOID

Por fin pudimos echar una partidita con el prometedor shooter en tercera persona de **Airtight Games**, y tuvimos la ocasión de probar las tres mecánicas diferentes que presentará el juego. Por un lado, la acción balística más clásica, muy inspirada por juegos como *Gears Of War*. Luego hay un requiebro interesante, en el que el personaje puede escalar impulsándose con el *jetpack*, manteniendo el tipo de combate anterior. Y, por último, fases de vuelo puro y duro. Interesante.





BIONIC COMMANDO

Otro al que le teníamos muchas ganas y por fin pudimos darle un pequeño tiento. Lo más interesante, por supuesto, es la mecánica de balanceo que, al contrario de lo que pueda parecer a primera vista, no es tan sencilla como la de un juego de *Spider-Man*: aquí hay que apuntar al lugar al que queremos amarrarnos... y no siempre es fácil. Los desarrolladores recomiendan seguir el tutorial, porque la mecánica puede ser algo ortopédica al principio. La impresión general: divertido.

PS3
GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN
2009

ACTIVISION Aunque no como participante oficial de la feria, Activision presentó algunos de los títulos más destacados del evento, en especial dos shooters de series míticas: COD y Wolfenstein.

007 Quantum Of Solace


Treyarch ha optado por dar más importancia a la acción contundente que al uso de los mil y un gadgets marca de la casa.



BOND DE NUEVA GENERACIÓN

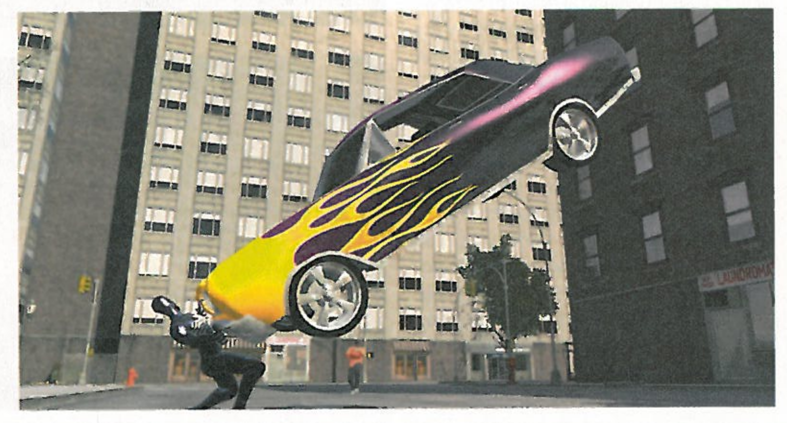
Los amantes del mítico espía al servicio de «su graciosa majestad» están de enhorabuena. **Treyarch**, de la mano de **Activision**, nos ofrecerá este otoño la que promete ser una de las adaptaciones al videojuego más cuidadas del personaje de **Ian Fleming**. Muchos de quienes hayan disfrutado ya de *La Conspiración Bourne*, de **Vivendi**, encontrarán bienvenidas similitudes en cuanto a acción, sigilo y contundencia en este ***Quantum Of Solace***, que se apoya en los argumentos de ésta, la próxima película de **James Bond**, así como en la anterior, **Casino Royale**, homenajeando escenas de ambas y utilizando el verdadero rostro del actor protagonista, **Daniel Craig**, quien ha sido digitalizado para encarnar al personaje en este título. Utilizando el motor gráfico de *Call Of Duty 4: Modern Warfare*, ***Quantum Of Solace*** permitirá al jugador superar sus fases con un estilo contundente, marca de la casa del último Bond, o bien optar por el sigilo.




Dispondremos de dos trajes con capacidades diferentes: el clásico rojo, ágil y dinámico, y el negro del simbionte, más fuerte y contundente.

Spider-Man:
Web Of Shadows





SPIDERMAN, COMO NUNCA

Web Of Shadows no es ninguna adaptación de película o novela gráfica: plantea una historia original, obra de **Shaba**, los desarrolladores, en la que *Spidey* deberá combatir la invasión simbionte de **Manhattan**. El jugador gozará de libertad moral para obrar como héroe... o como villano, y la historia (y relaciones con otros héroes de **Marvel** presentes en el juego) se adaptará a ello. Con un espectacular sistema de combate de combos y lucha aérea, también habrá un componente rolero, al mejorar nuestro traje y poderes progresivamente.





Wolfenstein

EL CLÁSICO RESUCITA

Uno de los juegos más influyentes de la historia, el clásico *Wolfenstein 3D*, obra de **John Romero** y **John Carmack (id Software)**, que ya tiene más de 15 años, sentó las bases del género de la acción en primera persona. Muy pronto veremos cómo se adapta al presente este *shooter* que supone el regreso de *William Joseph «BJ» Blazkowicz*, el héroe protagonista, eternamente enfrentado a un ejército nazi con tratos con lo paranormal.

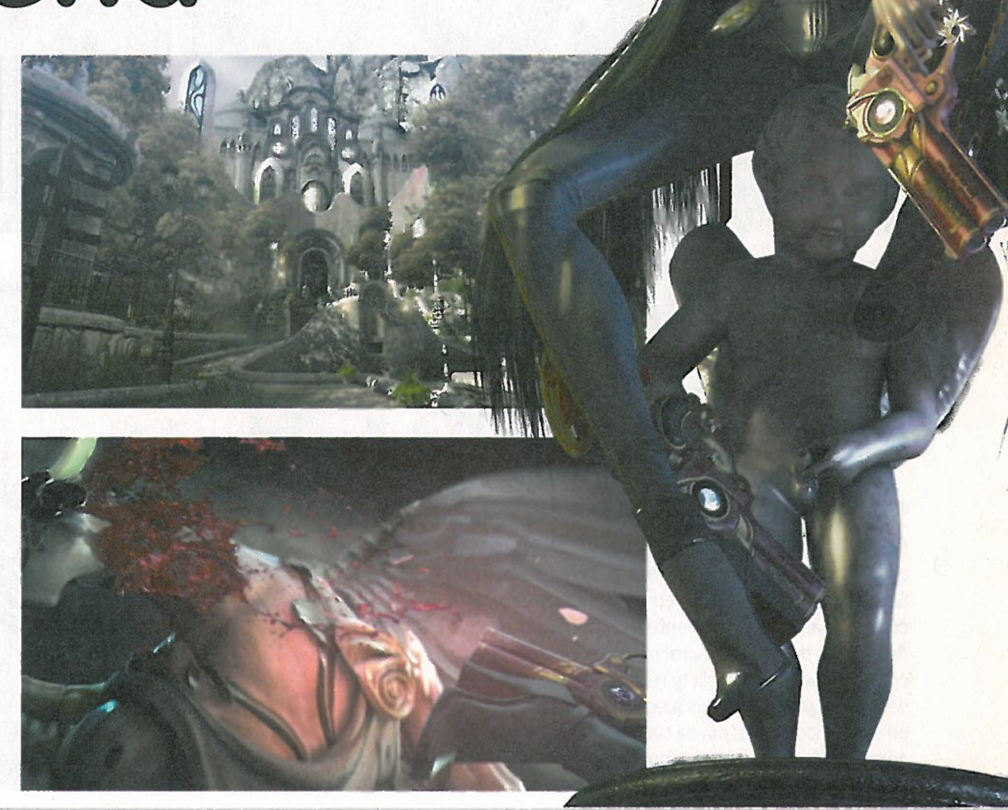




SEGA La entrañable compañía quiere ir a por todas en los próximos meses. Además de nuevas entregas de sus grandes franquicias, Sega estrena nuevos y prometedores títulos.

Bayonetta





UNA CHICA MALA

Combos aéreos, armas absurdas (tacones de aguja que disparan), mucho estilo... ***Bayonetta*** opta a ser el heredero de *Devil May Cry*, sustituyendo al apuesto cazademonios por una bruja de curvas peligrosas. La protagonista ha resucitado en esta era con la misión de enfrentarse a una horda de temibles enemigos de formas angelicales. *Bayonetta*, por su condición de bruja, posee poderes sobrenaturales que le permiten invocar todo tipo de hechizos y criaturas, ralentizar el tiempo y, tal y como hacen sus «primos» *Dante* y *Nero* de *Devil May Cry*, enfrentarse a sus enemigos en combates cuerpo a cuerpo o utilizando todo tipo de armas de fuego, incluso a dos manos, que podrán ser mejoradas con distintos *ítems* o «*halos*» que dejan en el suelo los enemigos que hayamos derrotado.

Sonic Unleashed







REGRESO TRIUNFAL

En **Sega** no están dispuestos a que *Sonic*, su emblemática mascota, pierda su lugar privilegiado en el mundo de los videojuegos. Por ello han puesto las pilas al **Sonic Team** para que devuelvan al erizo azul al Olimpo. ***Sonic Unleashed*** se presenta como una mezcla perfecta entre los elementos clásicos de la saga y los gráficos más rompedores. *Sonic* debe frustrar los planes de dominación del *Doctor Robotnik*, y para ello tendremos que superar carreras vertiginosas, con circuitos repletos de *bumpers*, palancas que deben activarse rápidamente y estructuras propias de montañas rusas. También habrá una buena dosis de acción, gracias al poder de las gemas que permitirá a *Sonic* transformarse en un bestiajo, capaz de arrasar las hordas de robots enemigos. Tiene una pinta muy, muy buena.



Golden Axe
Best Rider





EL AMA DE LAS BESTIAS

Sega, apoyando al equipo de desarrolladores de **Secret Level**, recupera su clásica recreativa pero adaptándola a los nuevos tiempos. ***Beast Rider*** será un juego de acción con toques de rol, protagonizado por la amazona del juego original (los otros dos protagonistas son ahora secundarios), en una gran aventura. Podremos desplazarnos a pie o en cualquiera de las bestias a nuestra disposición, así como mejorar nuestro armamento y magias para los sangrientos combates que nos aguardan.



Stormrise







SOBREVIVE Y PON A PRUEBA TU MENTE

Los seguidores de la estrategia en tiempo real más sesuda están de suerte. Este juego apuesta por el futuro apocalíptico como escenario. En él debemos ayudar a una civilización que se recupera tras una catástrofe planetaria. Dos facciones protagonizan el juego: los **Echelon**, tecnológicamente avanzados, y los **Sai**, una sociedad tribal que ha evolucionado durante la crisis. Tras elegir uno de los bandos será preciso gestionar los recursos y unidades para arrebatar al rival su posición.

...Y ADEMÁS



YAKUZA 2

Finalmente llega a Europa la secuela de *Yakuza*, la gran aventura de acción de ambientación realista. Con un nuevo sistema de combate y muchas más posibilidades de juego, acompañamos a *Kazuma Kiryu* en su cruzada para sobrevivir a la guerra de bandas criminales.





VALKYRIA CHRONICLES

Este espectacular juego de rol estará ambientado en una versión alternativa de Europa, en 1930. El país de *Gallia* es acosado al encontrarse en medio de dos facciones enemigas. Tenemos que ayudar a los rebeldes de *Gallia* a repeler la invasión, por medio de un elaborado sistema de combate.





ALPHA PROTOCOL

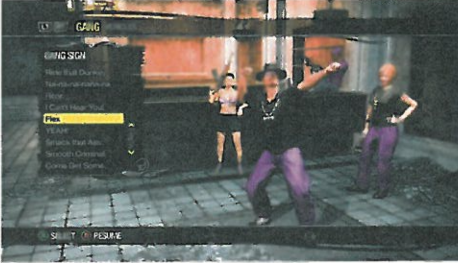
Rol, acción y espionaje forman el original cóctel que ofrece ***Alpha Protocol***. Un agente de la **CIA** es traicionado por sus compañeros, y nuestra misión es ayudarle a desentrañar esta conspiración. Será preciso mejorar como agente, obtener habilidades y tomar decisiones morales.





THQ Se perfila como una de las compañías más completas de cara a la próxima temporada. Sus propuestas abarcan géneros como la velocidad, la acción o el wrestling más espectacular.


La destrucción absoluta y libre será el eje de este desenfadado juego, que no se anda con tapujos.





Saints Row 2





EL PERFECTO SIMULADOR DE CAFRE

La segunda entrega de *Saints Row* busca desligarse de la alargada sombra de *GTA* (aunque las comparaciones sean inevitables), y lo hace potenciando su mejor baza: el sentido del humor. De entrada, el argumento nos da un protagonista desfigurado tras una emboscada, y al que podemos dar cualquier rostro, rasgo... ¡y porcentaje masculino y femenino! Y a partir de ahí nos espera un imperio criminal que controlar. A medida que cumplamos misiones aumentará nuestro nivel de reputación, lo que dará acceso a nuevos retos y equipamiento. 85 vehículos distintos, docenas de armas, combate cuerpo a cuerpo y sobre todo mucha mala uva hacen de ***Saints Row 2*** el juego más cafre de la próxima temporada.

Baja



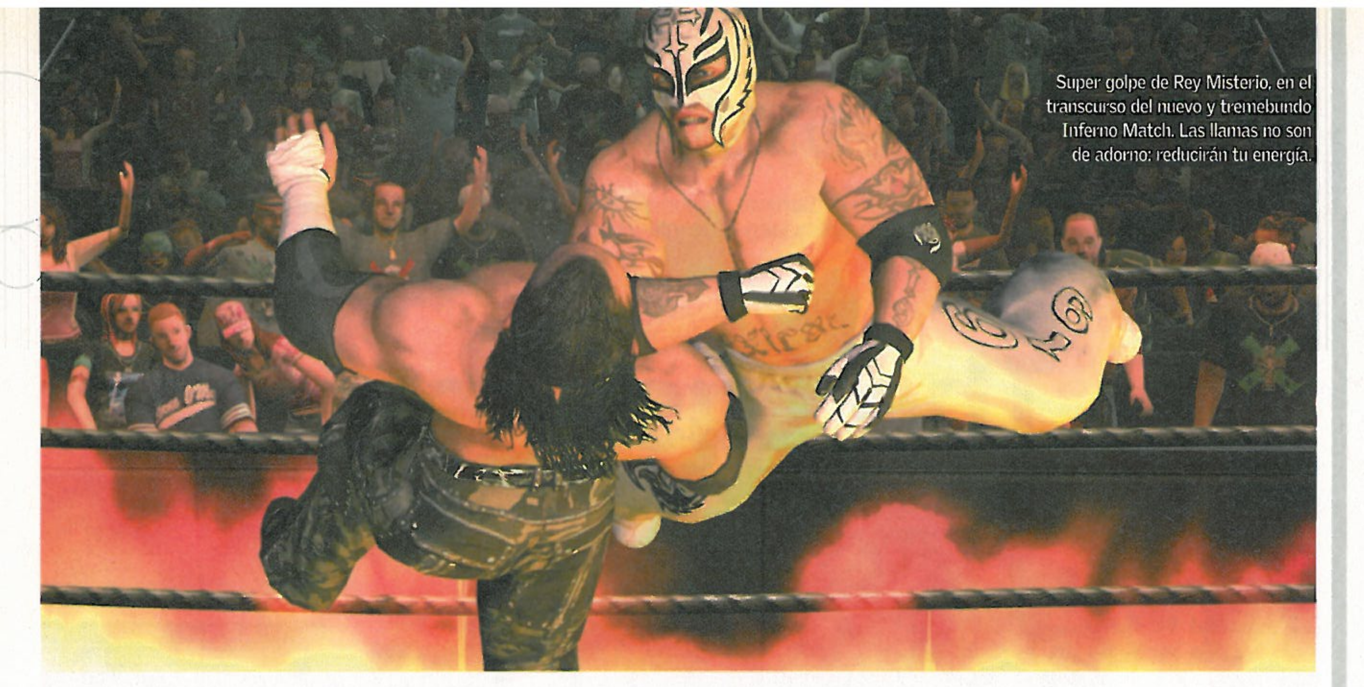


EL RALLY MÁS REALISTA

Baja llega para cumplir los sueños de los fans de la conducción más ruda. Este llamativo juego de velocidad ofrecerá más de 40 vehículos divididos en ocho clases, desde camiones hasta *buggies*. En ***Baja*** podrás mejorar y construir tus propios vehículos a partir de piezas auténticas. De este modo, cada pieza afectará en el rendimiento general, y a lo largo de cada carrera las piezas podrán dañarse y será preciso repararlas. En cuanto a las opciones multijugador, el título ofrecerá un modo con la pantalla partida para cuatro personas y otro *On-line* para 12. Y para potenciar el realismo, se ofrecerán retos como recorrer tramos de hasta 300 km. Si os parece demasiado, la *IA* de la consola puede pilotar un rato por vosotros.







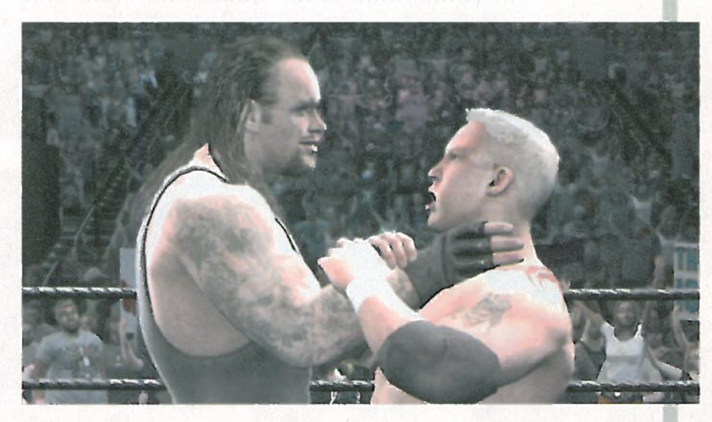
Super golpe de Rey Misterio, en el transcurso del nuevo y tremebundo Inferno Match. Las llamas no son de adorno: reducirán tu energía.

WWE Smackdown Vs Raw 2009

PSP PS2 PS3 GÉNERO: LUCHA
A LA VENTA EN NOVIEMBRE

LOS MEJORES SOBRE LA LONA

The Undertaker, Matt Hardy, Randy Orton, John Cena, Jeff Hardy... son los nombres en boca de la chavalería de todo el país. Pero los más talluditos recordamos también a estrellas como *Hulk Hogan* o *Andre el Gigante*. **THQ** va a poner de acuerdo a los fans de la lucha de todas las edades, gracias a ***WWE Smackdown Vs RAW 2009***. Cada luchador de los más de 60 disponibles contará con una espectacular entrada. Además podremos crear nuestros propios *finishers*, uniendo varios golpes de entre los 500 que hay a nuestra disposición. En cuanto al desarrollo de los combates, se han eliminado los diferentes estilos de lucha para cada *wrestler*, para que no quede limitado el catálogo de golpes. Habrá *rings* interactivos como el *Inferno Match*, modo en el que el cuadrilátero está rodeado de llamas que aumentan de temperatura y debilitan a los luchadores. Con un apartado técnico apabullante, este título se perfila como el juego de *wrestling* más completo de la historia.



WWE Legends Of Wrestlemania





LOS MITOS DEL WRESTLING

Con este título **THQ** nos presenta un *spin-off* de los *WWE Smackdown vs. Raw*, en el que podremos jugar con las estrellas de antaño de la lucha, tales como *Hulk Hogan, El Último Guerrero, Macho Man, The Rock, Shawn Michaels* o *Bret Hart*, y muchos otros clásicos. El juego está desarrollado por **Yuke's**, el mismo estudio que se encarga de los anuales *WWE Smackdown vs. Raw*, y su lanzamiento coincidirá con el espectáculo *Wrestlemania XXV*.



SQUARE ENIX Siempre resguardada tras un mutismo en ocasiones impenetrable, Square Enix anunció unos cuantos juegos de interés indiscutible. No, de carreras no son.

The Last Remnant



Batallas multitudinarias y un prometedor sistema de combate por turnos es la oferta de este juego.







PARA SQUAREMANÍACOS

The Last Remnant fue el primer juego anunciado por **Square Enix** como exclusivo, temporalmente, para Xbox 360... aunque la sorpresa de verdad tenía otras iniciales (mira al lado). En cualquier caso, el nuevo juego del estudio nipón acabará aterrizando en **PlayStation 3** en 2009 (ya, ya, no desesperes). Siguiendo su tónica general, la compañía japonesa apenas soltó prenda de qué será exactamente ***The Last Remnant***, más allá del trailer que todos pudimos ver (y que encontrarás en los sitios habituales de Internet). Sí sabemos, no obstante, que la historia gira en torno a los *Remnants*, unos artefactos que nadie sabe de dónde vienen, pero sí cómo utilizar los grandes poderes que tienen. La mecánica de combate presentará un aparentemente novedoso sistema de combate por turnos, donde se podrán agrupar a los personajes en «uniones» (con un límite al número de personajes por unión y uniones por grupo), darles órdenes específicas y que estos actúen según esas instrucciones. Parámetros como la moral, además, afectarán al combate, y éstos podrán darse lugar entre cantidades ingentes de personajes: hasta setenta, nada menos.


Lightning es como llaman a la protagonista femenina de FFXIII, cuya historia gira en torno a la mitología Crystal.

Final Fantasy XIII



TODO SIGUE IGUAL

Sorpresón el que dió **Square Enix** durante la conferencia de prensa de, sí, Microsoft al anunciar que **Final Fantasy XIII** saldrá también para Xbox360. ¿Una exclusiva de nuestra querida **PlayStation**? Bueno, tiene truco: la exclusividad se rompe sólo en Europa y EE.UU. En Japón la cosa sigue igual. Sobre las relaciones con **Sony**, tanto Yoshinori Kitase, productor del juego, como Shinji Hashimoto, *Corporate Executive* de **Square**, repitieron hasta la extenuación que todo está en orden y que no hay ningún problema. Así que no tenemos por qué temer que la serie acabe tomando otros rumbos, y en **PS3** tendremos Final Fantasy para rato. De hecho, Kitase afirmó que le encantaría ver que seguimos jugando a títulos de la serie dentro de 30 años: «si yo fui aficionado con las primeras entregas y acabé haciendo *FFVII*, tal vez los jugadores de ahora sean los que hagan la entrega veintitantos». Sobre el juego en sí, decir que desvelaron poco y nada, es lo mismo. A seguir esperando.



...Y ADEMÁS



STAR OCEAN FIRST DEPARTURE

Square Enix anunció también en Los Angeles que pretende revitalizar la veterana serie *Star Ocean*. Para ello ha preparado, en primer lugar, este remake para **PSP** del juego original, con nuevo arte y animaciones.





STAR OCEAN 2 SECOND EVOLUTION

Y *Star Ocean 2 The Second Story* tendrá también su remake mejorado, también para **PSP**. Entre las novedades incluye diálogos doblados, nuevos personajes, nuevo arte y secuencias animadas



MIDWAY Presentó una de las selecciones más desenfadadas de la feria, combinando el gamberrismo de This Is Vegas con toda una apuesta por la lucha old school con MK Vs DC.

Mortal Kombat VS DC Universe



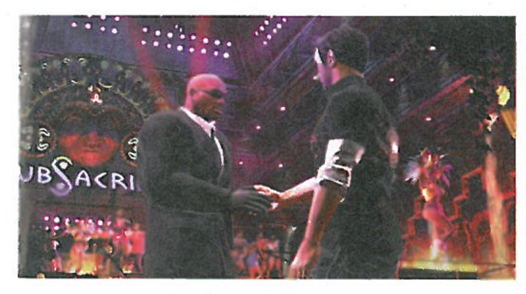




COMBATES A MUERTE

La charla que pudimos mantener con **Ed Boon**, desarrollador del juego, y las partidas que nos pudimos echar a este ***Mortal Kombat VS DC Universe***... nos convencieron de que estamos ante un título que no defraudará en absoluto a quienes lo esperan con ilusión. Toda la contundencia del *Mortal Kombat* original se conserva en este juego de lucha que incorpora a los míticos superhéroes de **DC** (pudimos probar a **Flash**, **Superman** y **Batman**) y que respeta las bases clásicas del género de lucha: movimiento fundamentalmente en 2D, combos, *counters* y golpes finales (los *Finish him!*) que no defraudarán al fan de *Mortal Kombat*. Además, tendrá On-line.





This Is Vegas





DOMINA LA CIUDAD DEL PECADO

La mítica ciudad construida en medio del desierto por la mafia norteamericana, **Las Vegas**, donde todo lo que es malo... es bueno: el juego, el alcohol y las mujeres de dudosa moralidad. ***This Is Vegas*** te pone en la piel de un joven empresario que tiene como misión conservar el auténtico espíritu canalla de la ciudad, ante las iniciativas de un despiadado hombre de negocios que está convirtiendo la ciudad del pecado en una especie de **Disneyland** para familias (un poco como ocurre en la realidad). El juego te llevará a realizar muy diversas y variadas pruebas, desde carreras ilegales, concursos de camisetas mojadas, seducción de alegres mujerzuelas, peleas de bar... y, como no, juego a raudales y tiroteos contra tus enemigos. Todo para convertirte en el rey de la ciudad más divertida.


La espectacularidad de las persecuciones es uno de los puntos fuertes de este título de conducción y acción.

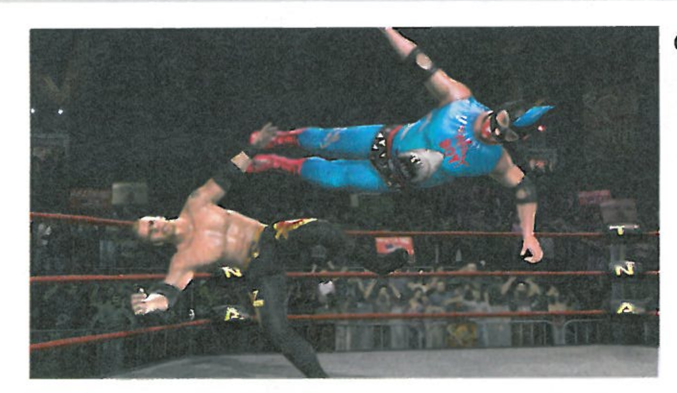


Wheelman



ARRASA BARCELONA

Las semejanzas con *Grand Theft Auto* nos resultaron evidentes durante nuestros primeros tanteos a este ***Wheelman*** en el que **Vin Diesel** encarna a un agente infiltrado que, como conductor profesional, investiga una guerra entre bandas que tiene a la ciudad de **Barcelona** como telón de fondo. Con un 80% del peso del juego al volante, ***Wheelman*** es un juego de conducción y acción cuya representación de la ciudad condal es bastante «libre» y anecdótica: nos partimos de risa al ver a **Diesel** pegarse con... ¡la Ertzaintza!.





TNA Impact!



LUCHA LIBRE EXTREMA

La liga **TNA** es la alternativa más gamberra a la **WWE**, y poco a poco va cosechando fans en España. Con un ring octogonal y enloquecidos combates (los combates por el cinturón de campeón parecen una prueba de algún loco concurso japonés) la liga **TNA** se emite por TV desde Florida y ya puede verse en nuestro país. Ahora llega a dos de los sistemas **PlayStation** este título de **Midway** que trae a 25 de los luchadores más conocidos de la liga, como **Booker T**, **Sting**, **Rhino** o **Samoa Joe**. El juego ofrece la habitual retahíla de movimientos, capturados de los luchadores reales, y juego On-line, tanto cooperativo como en competición. Un potente contendiente para *Smackdown*.

UBISOFT Prince Of Persia y Far Cry 2 presentan una espectacular renovación de cara a su estreno en PS3, mientras que Tom Clancy ofrece un concepto inédito de la acción aérea.



En esta aventura, el Príncipe y Elika unen sus fuerzas para salvar al mundo de la oscuridad demoniaca.

Prince Of Persia



UN HÉROE RENOVADO

La saga *Prince Of Persia* vuelve a las consolas de forma espectacular. Y lo hace con un nuevo protagonista, un héroe vagabundo, que llega a a un oasis en medio del desierto. Alli encuentra a la princesa *Elika*, junto a la que es testigo de la liberación de *Ahriman*. Para evitar que la oscuridad de este demonio consuma el lugar, el protagonista y *Elika* deben unir fuerzas y superar varios retos. El sistema de juego recupera elementos de las *Arenas Del Tiempo*, como las acrobacias o la resolución de puzzles, pero con un desarrollo libre al estilo de *Assassin's Creed*. El combate también presenta novedades. Ahora, en lugar de enfrentarnos a hordas de enemigos, el Príncipe debe combatir contra un único rival a la vez, en peleas mucho más variadas e intensas. Nuestro héroe cuenta con dos espadas, además de un guantelete que le permite bloquear ataques. *Elika* jugará un papel fundamental durante la aventura. Tan ágil como el Príncipe, esta guerrera impedirá que nos precipitemos al vacío tras un mal salto, además de indicarnos el camino a seguir si estamos atascados. Pero sin duda la mayor sorpresa la trae el apartado visual, que lleva la técnica del *cel shading* al máximo nivel.





LUCHA. Los combates serán contra un único enemigo de enorme inteligencia.

Tom Clancy Hawx



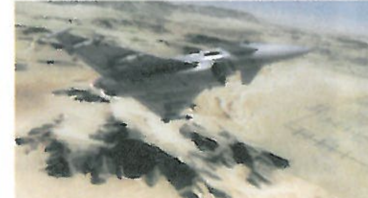


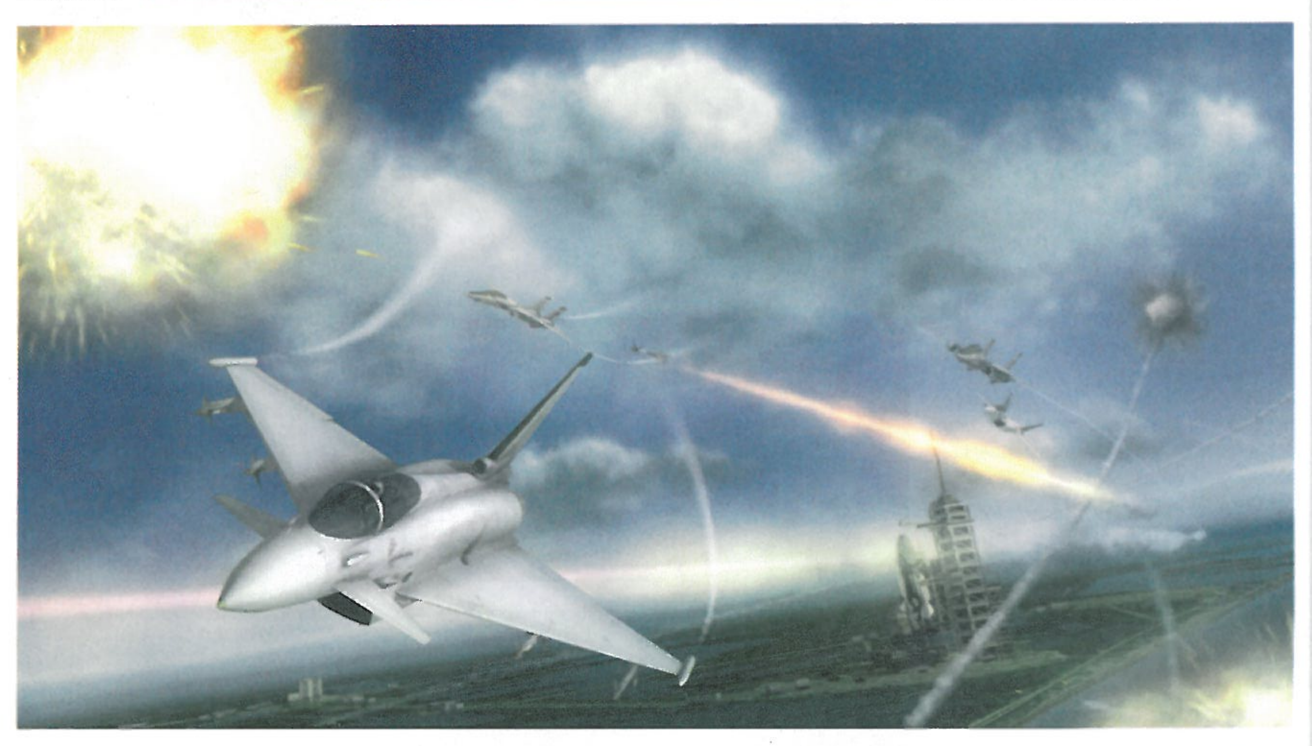
PILOTA UN ÁNGEL DE ACERO

El estudio de **Ubisoft** en Rumanía (responsable de las dos entregas de *Blazing Angels*) quiere reinventar los esquemas del género de acción aérea. Ambientado en un futuro dominado por las corporaciones militares, el juego propone librar misiones que salven a Estados Unidos de la amenaza de los conglomerados bélicos. En medio de trepidantes combates a toda velocidad entre edificios o por llanuras, el jugador contará con la ayuda del sistema *Enhanced Reality System (ERS)*, capaz de detectar amenazas, posibles blancos y objetivos en milésimas de segundo. Si desactivamos el *ERS* ganaremos maniobrabilidad, pero el juego será más difícil. Espectacular y repleto de acción, ***Hawx*** podría ser la sorpresa del año.

» AVIONES. Podremos pilotar Sukhoi Su-35, Sukhoi Su-37, Su-47, Eurofighter Typhoon, A-10 o el JAS 39 Gripen, hasta un total de 50.















Far Cry 2

VIAJE AL CORAZÓN DE ÁFRICA

África central es el escenario de este *shooter* subjetivo, en el que encarnamos a un mercenario que quiere acabar con un traficante de armas. Para llegar hasta él será preciso subir puestos entre las distintas facciones en guerra, aceptando los encargos de sus dirigentes. 50 kilómetros cuadrados de la sabana africana ofreceran una vegetación fotorrealista, así como la presencia de varias especies salvajes. ***Far Cry 2*** va a aprovechar la potencia de **PS3** para ser mucho más realista que su predecesor. Será necesario, por ejemplo, usar un mapa y una brújula para orientarse, recurrir a herramientas para extraernos balas o vigilar que un arma no se oxide o encasquille con el paso del tiempo. En suma, un *shooter* de desarrollo abierto y fabulosa ambientación.







...Y ADEMÁS



SHAUN WHITE SNOWBOARDING

El deportista de élite **Shaun White** va a ser tu excepcional compañero de viaje en este juego, donde debes recorrer el planeta en busca de las cuatro montañas más arriesgadas para hacer snowboarding. El motor gráfico de *Assassin's Creed* permite un despliegue visual y técnico incomparable con cualquier otro juego del género. Habrá una gran gama de *tricks* para realizar sobre la tabla, además de minijuegos y retos ocultos.





ARMORED CORE: FOR ANSWER

Secuela directa de *Armored Core 4*, esta nueva entrega de la saga de *Mechas* transcurre diez años después de lo ocurrido en el anterior juego. Las *Arms Forts* serán el principal enemigo, unas estructuras de varios kilómetros de diámetro que debemos destruir con nuestra unidad *AC*. Nuevas opciones de configuración, piezas exclusivas y un elaborado modo *On-line* dan forma a la que podría ser la entrega definitiva de la saga de **From Software**.



ATARI La veterana compañía apuesta por una gran licencia de anime, así como una nueva y sorprendente franquicia.





Naruto Ultimate Ninja Storm



EXPLOSIÓN MANGA EN PS3

Naruto se estrena en **PS3** con una combinación de exploración y misiones, además de peleas uno contra uno. Contará con un argumento extraído del anime, centrado en la relación entre *Naruto* y *Sasuke*, y dividido en cien misiones distintas y muy variadas. Cualquier fan va a encontrar a sus luchadores preferidos entre los 25 personajes disponibles: *Kakashi, Orochimaru, Sasuke, Choji*... cada uno de ellos con dos niveles de transformación o *Despertar*.





Legendary



LOS MITOS MÁS PELIGROSOS

Este *shooter* subjetivo nos va a proponer enmendar el enorme error del protagonista. *Charles Deckard*, un ladronzuelo, abre por error la *Caja de Pandora*, liberando todo tipo de bestias mitológicas sobre el planeta. Tu objetivo será acabar con esos monstruos, pero también con los enemigos humanos que te dan caza. Minotauros, grifos, gorgonas, *krakens*... ¡Menuda lección de historia!

... Y ADEMÁS





N+

Los juegos flash que logran consagrarse en Internet pueden repetir éxito en las portátiles, como ***N+*** para **PSP**. En esta mezcla de acción y puzzles debemos ayudar a un pequeño ninja a escapar de toda clase de obstáculos en niveles repletos de trampas. Con un apartado técnico renovado, ***N+*** va a incluir modos multijugador.





CODEMASTERS Dos son las novedades principales con las que Codemasters pretende ganarnos este año, y de las que nos ha dado más apuntes en Los Ángeles.

Damnation





» VISIÓN. Pudo verse la Spirit Vision del prota, que permite ver enemigos a través de muros... para planificar mejor.

ACCIÓN, PLATAFORMAS Y SALTITOS

Una demo ya conocida y una nueva fase es lo que nos enseñaron de ***Damnation*** los chicos de **Codemasters** en **E3**. El nuevo nivel tenía lugar en un pueblo minero y su respectiva mina, y volvía a dejar patente la verticalidad de los escenarios de ***Damnation*** y la exploración semi-libre, lo que introduce esa variable de juego de plataformas y rutas personalizadas que, en principio, hace atractivo a este juego.







Rise Of The Argonauts





MITOS Y MÁS ACCIÓN QUE RPG

Como hemos podido constatar definitivamente en **E3**, que nadie espere mucho rol en ***Rise Of The Argonauts***: el componente *RPG* se limitará a elegir armas y armaduras en el barco de Jasón, el *Argos*, antes de cada nivel, y ganar el favor de los dioses en forma de puntos para obtener nuevos poderes especiales (mágicos, se entiende). Por lo demás, el título de **Codemasters** será un juego de acción *hack'n'slash* con mucha mitología, combos y ataques basados en la posición del jugador con respecto al enemigo, y un buen puñado de armas cada una con sus características, ventajas y carencias particulares.

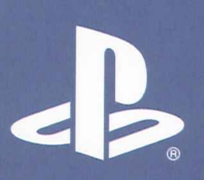




Con el Argos nos moveremos entre islas y tendremos acceso a los personajes que nos acompañen.



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 92
Prohibida su venta por separado.



PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA